

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1598>

Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos del Primer Ciclo

Influence of educational games on the learning of First-Cycle students

Ramona Delchi Espínola de Medina

ramonaespínola1981@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-0823-9186>

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Universidad Nacional de Pilar

Pilar, Paraguay

Artículo recibido: 18 agosto 2025 - Aceptado para publicación: 28 septiembre 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

El presente estudio se realizó en el Centro Regional de Educación Pilar con el objetivo de analizar cómo influyen los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos del primer ciclo, en el contexto de una educación inicial que busca integrar estrategias activas e inclusivas. El estudio se desarrolló bajo un enfoque descriptivo, de corte transversal, con una metodología mixta que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas. La población estuvo conformada por docentes del primer ciclo, miembros del equipo técnico pedagógico y estudiantes del turno mañana. Se utilizaron como técnicas de recolección de datos un cuestionario estructurado aplicado a docentes, entrevistas semiestructuradas dirigidas al equipo técnico, y una observación directa en el aula mediante una matriz previamente validada. Los resultados revelaron que los juegos didácticos son empleados principalmente en las fases iniciales y finales de la clase, con fines motivacionales o evaluativos, mientras que su uso en el desarrollo del contenido es aún limitado. Asimismo, se constató que los juegos son percibidos por los docentes como herramientas eficaces para facilitar la comprensión, promover la participación activa y mejorar la motivación del alumnado. No obstante, su implementación carece de una planificación sistemática. En conclusión, se comprobó que los juegos didácticos contribuyen significativamente al aprendizaje de los estudiantes, confirmando la hipótesis planteada y reafirmando la necesidad de fortalecer su uso pedagógico como estrategia estructurada, integradora e inclusiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje del primer ciclo.

Palabras clave: juegos didácticos, implementación, aprendizaje, alumnos, primer ciclo

ABSTRACT

This study was conducted at the Centro Regional de Educación Pilar with the aim of analyzing how educational games influence the learning of first cycle students, within a context that seeks

to incorporate active and inclusive teaching strategies. The research followed a descriptive, cross-sectional design, using a mixed-methods approach that combined quantitative and qualitative techniques. The target population included first cycle teachers, pedagogical support team members, and students from the morning shift. Data collection techniques included a structured questionnaire for teachers, semi-structured interviews for the technical team, and direct classroom observation using a validated matrix. The findings revealed that educational games are primarily used during the initial and final stages of the class for motivational or evaluative purposes, while their use during content development remains limited. Teachers perceive games as effective tools to facilitate understanding, encourage active participation, and enhance student motivation. However, their implementation lacks systematic planning. In conclusion, the study confirmed that educational games significantly contribute to student learning, thus validating the research hypothesis. The results highlight the need to strengthen the pedagogical use of games as a structured, integrative, and inclusive teaching strategy within first cycle classrooms, in line with contemporary educational models that advocate for meaningful and participatory learning experiences.

Keywords: educational games, implementation, learning, students, first cycle

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

El juego, desde una perspectiva histórica y antropológica, ha acompañado al ser humano desde tiempos antiguos, manifestándose en diversas culturas como una herramienta de desarrollo social y cognitivo (Contreras Ampuero, 2024). Hallazgos como el “Juego Real de Ur” y el “Sennet” egipcio evidencian su presencia estructurada incluso en civilizaciones remotas. En la actualidad, el juego sigue siendo una acción esencial para el desarrollo infantil integral, ya que promueve valores, motiva al aprendizaje y fortalece la participación activa (Gallardo-López y Vázquez, 2018).

El juego se clasifica, desde el ámbito educativo, en tres grandes tipos: cognitivos, que estimulan procesos mentales como la memoria, el razonamiento y la creatividad (Yélamos-Guerra, 2022); psicomotores, orientados al desarrollo físico, la coordinación y el dominio corporal (Cueva et al., 2021; Ortiz-Zorrilla et al., 2023); y socioemocionales, que fortalecen la empatía, la regulación emocional y la convivencia (Armijos et al., 2024). Todos ellos permiten que el niño aprenda de forma significativa, construyendo relaciones entre lo vivido y lo aprendido (Calderón, 2021).

Autores como Castro Vega y Robles Olivares (2018) lo definen como una actividad placentera, natural e innata, estrechamente ligada a las etapas del desarrollo humano. Durante la infancia, el juego estimula dimensiones físicas, cognitivas, afectivas, sociales y verbales (Contreras Ampuero, 2024), mientras que Calderón (2021) destaca su capacidad para fomentar la creatividad, el afecto y la exploración del entorno. Asimismo, Salazar y Salazar (2021) subrayan su utilidad como estrategia pedagógica que favorece la comprensión y la liberación emocional.

En cuanto al aprendizaje, este es comprendido como un proceso activo, continuo y contextual, en el cual el individuo construye saberes a partir de la exploración, reflexión e interacción (Ojeda et al., 2020; Ortiz-Zorrilla et al., 2023). Este proceso es influido por factores emocionales, sociales y tecnológicos, siendo la motivación un componente clave (Manzano-León et al., 2022). Según Ausubel, citado por Rodríguez Bozquez et al. (2024), el aprendizaje significativo ocurre cuando el nuevo conocimiento se vincula con estructuras previas.

Desde el enfoque del aprendizaje activo, el juego transforma el aula en un espacio dinámico que promueve la atención, la motivación y la comprensión de contenidos (Ojeda et al., 2020; Cueva et al., 2021). Autores como Castro Vega y Robles Olivares (2018) destacan su potencial para desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas, mientras que Calderón (2021) señala que permite gestionar emociones como la frustración, reforzando la autoconfianza.

Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky resalta que los aprendizajes más relevantes surgen en contextos de interacción social, en la denominada zona de desarrollo próximo (citado en Rodríguez Bozquez et al., 2024). Así, el juego didáctico se posiciona como

una herramienta pedagógica fundamental, ya que permite articular contenido, emoción y participación, adaptándose a distintos estilos de aprendizaje (Mielgo-Conde et al., 2022).

Así mismo, las teorías del juego didáctico coinciden en que este favorece una asimilación más rápida y efectiva de los contenidos, motivando al estudiante y desarrollando múltiples capacidades de forma simultánea (Gallardo-López y Vázquez, 2018; Calderón, 2021). Por tanto, incluir actividades lúdicas en el aula no solo responde a una necesidad metodológica, sino a una comprensión integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Del mismo modo, diversas investigaciones respaldan el valor pedagógico de los juegos didácticos. Salazar y Salazar (2021) destacan su eficacia en áreas como matemáticas y ciencias. Llulluna et al. (2024) y Mielgo-Conde et al. (2022) muestran cómo los videojuegos y herramientas digitales potencian la atención y la resolución de problemas. En Paraguay, estudios como los de Ruiz (2024) y Rodríguez Bozquez et al. (2024) confirman que la gamificación mejora la motivación y facilita la comprensión de contenidos complejos.

En el contexto nacional, el sistema educativo paraguayo, en el marco de la Educación Escolar Básica, promueve cinco aprendizajes clave: aprender a conocer, hacer, convivir, ser y emprender (MEC, s.f). Estos aprendizajes articulan el desarrollo de competencias cognitivas, sociales, prácticas y personales, y encuentran en el juego una vía eficaz para su construcción, ya que este estimula la acción reflexiva, el trabajo colaborativo, la autogestión y la creatividad.

Como se puede apreciar en la literatura, el aprendizaje en el primer ciclo de la educación básica representa una etapa crucial para el desarrollo integral de los alumnos, ya que, en este período se establecen las bases para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que serán fundamentales en su vida académica y personal. Sin embargo, uno de los principales desafíos que enfrentan los docentes es mantener el interés y la motivación de los alumnos, quienes suelen necesitar métodos innovadores y dinámicos que se adapten a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

En este contexto, los juegos didácticos se presentan como una herramienta pedagógica valiosa, capaz de integrar elementos lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, estimulando tanto las habilidades cognitivas como las socioemocionales y psicomotoras de los alumnos. A pesar de su potencial, existe poca información sobre los tipos de juegos didácticos que los docentes emplean en el primer ciclo, las estrategias que utilizan para implementarlos en las diferentes etapas del aprendizaje y su contribución específica al desarrollo de conceptos curriculares.

Por lo tanto, surge la necesidad de investigar cómo influye el uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar. Este estudio busca responder a preguntas clave como: ¿qué tipos de juegos didácticos emplean los docentes?, ¿cómo se implementan estos juegos en el proceso de aprendizaje?, ¿de qué manera facilitan el aprendizaje de los conceptos curriculares? y, finalmente, ¿cómo evalúan los docentes

la efectividad de los juegos didácticos en relación con otras estrategias de enseñanza? Responder a estos interrogantes permitirá aportar información valiosa para optimizar las prácticas educativas y promover metodologías más efectivas y atractivas para los alumnos.

Por el contrario, no investigar esto, implicaría limitar la innovación en las prácticas educativas, lo que podría resultar en la continuación de métodos tradicionales menos efectivos. Esto llevaría al desaprovechamiento de herramientas pedagógicas valiosas, como los juegos didácticos, que pueden facilitar el desarrollo cognitivo, socioemocional y psicomotor de los alumnos. Además, sin explorar cómo estos juegos contribuyen a la enseñanza de conceptos curriculares, se perpetuarían dificultades en el aprendizaje de temas complejos. También se perdería la oportunidad de conocer las percepciones docentes, lo que es clave para identificar barreras y optimizar su implementación.

Por tal motivo, la investigación plantea como objetivo general: Describir la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos del primer ciclo. Del mismo, se plantean los objetivos específicos, cuya finalidad es: Identificar los tipos de juegos didácticos utilizados por los docentes, describir cómo los docentes implementan los juegos didácticos en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje con los alumnos en el primer ciclo, analizar cómo los juegos didácticos facilitan el aprendizaje de conceptos curriculares y determinar la percepción de los docentes sobre la efectividad de los juegos didácticos en comparación con otras metodologías de enseñanza. Esto, basado en la hipótesis que; los juegos didácticos utilizados por los docentes del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar contribuyen significativamente al aprendizaje de los alumnos, facilitando la comprensión de conceptos curriculares, promoviendo la participación activa en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje y siendo percibidos como una metodología efectiva en comparación con otras estrategias de enseñanza. Esto se respalda en la teoría de aprendizaje basado en juegos (ABJ), que según Cueva, et al. (2021), esta metodología educativa integra elementos lúdicos para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y efectivo, promoviendo la participación activa de los alumnos en la construcción de su propio conocimiento.

Cabe resaltar que esta investigación posee una relevancia social, ya que busca contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, un pilar esencial para el desarrollo integral de los alumnos y, en consecuencia, para el progreso de la comunidad local. Puesto que, al fortalecer las estrategias pedagógicas mediante el uso de juegos didácticos, se promueve una formación más inclusiva, motivadora y efectiva, impactando directamente en el bienestar y las oportunidades futuras de los alumnos. Desde el valor teórico, este estudio enriquece el conocimiento existente sobre metodologías activas de enseñanza, ofreciendo una sistematización sobre los tipos de juegos didácticos empleados, sus efectos en el aprendizaje y las percepciones docentes sobre su efectividad. Este aporte teórico será un recurso valioso para investigaciones futuras en el campo de la educación, y finalmente, en cuanto a su utilidad práctica, los resultados permitirán a los

docentes y a las instituciones educativas identificar estrategias efectivas para implementar juegos didácticos en el aula, optimizando su integración en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje. Además, servirán como insumo para diseñar capacitaciones docentes y políticas educativas innovadoras.

METODOLOGÍA

Este estudio adoptó un enfoque descriptivo, con diseño no experimental de corte transversal y metodología mixta, lo que permitió observar, analizar y describir la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los alumnos del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar, sin intervenir en el fenómeno (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018). El método mixto facilitó una comprensión exhaustiva al combinar datos cuantitativos y cualitativos.

La unidad de análisis estuvo compuesta por 195 participantes, incluyendo 12 docentes, 180 alumnos y 3 miembros del equipo técnico pedagógico. Se seleccionó una muestra aleatoria simple de 95 sujetos: los 12 docentes y los 3 técnicos en su totalidad, y 80 estudiantes, con un nivel de confianza del 99% y margen de error del 10%. Los criterios de inclusión contemplaron a actores educativos activos en el primer ciclo durante el 2024 y con experiencia en juegos didácticos; se excluyó a quienes no pertenecieran al ciclo o no participaran regularmente.

Para la recolección de datos se aplicaron tres técnicas: una encuesta estructurada a docentes para obtener datos cuantitativos sobre tipos de juegos y su implementación; entrevistas estructuradas al equipo técnico para profundizar en sus percepciones; y observación participante en aula para registrar la interacción de los estudiantes con los juegos en las distintas fases del proceso de aprendizaje.

La validez de los instrumentos fue garantizada mediante juicio de expertos en educación y prueba piloto, siguiendo el modelo propuesto por López Fernández et al. (2019). Para el análisis de datos, se empleó estadística descriptiva con Excel en los datos cuantitativos, y categorización temática para los datos cualitativos. Finalmente, se aseguraron los principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad, anonimato y no maleficencia.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los principales hallazgos obtenidos a partir del análisis de los datos recolectados mediante cuestionarios aplicados a docentes, entrevistas al equipo técnico pedagógico y observaciones realizadas en aulas del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar.

Tabla 1
Tipos de juegos

Dimensiones	Indicadores	Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre
<i>Juegos cognitivos</i>	Ajedrez	100%	0%	0%	0%	0%
	Rompecabezas	67%	25%	8%	0%	0%
	Laberintos	33%	67%	0%	0%	0%
	Videojuegos	100%	0%	0%	0%	0%
	Juegos de palabras	58%	25%	17%	0%	0%
	Juegos de exploración	50%	25%	25%	0%	0%
<i>Psicomotor</i>	Juegos de construcción	33%	25%	25%	17%	0%
	Actividades físicas	25%	17%	41%	17%	0%
	Juegos de equilibrio	67%	16%	17%	0%	0%
	Carreras de obstáculos	67%	9%	8%	8%	8%
	Deportes	75%	9%	8%	8%	0%
<i>Socioemocional</i>	Juegos de roles	67%	16%	17%	0%	0%
	Tableros de emociones	75%	17%	8%	0%	0%
	Actividades de cooperación	41%	17%	17%	25%	0%
	Debates	8%	8%	8%	17%	59%

Nota. Elaboración propia en base a N= 12 docentes primer ciclo EEB.

Los resultados obtenidos mediante el cuestionario aplicado a docentes revelan que la utilización de juegos didácticos en el primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar presenta una notable variabilidad según el tipo de juego. En la dimensión cognitiva, se observa una escasa implementación de juegos como el ajedrez y los videojuegos, los cuales fueron señalados como "nunca utilizados" por el 100% de los encuestados. Asimismo, los rompecabezas, laberintos y juegos de palabras muestran un uso esporádico, con predominio de las frecuencias "nunca" y "rara vez".

En cuanto a los juegos psicomotores, se evidencia también un uso limitado. Actividades como las carreras de obstáculos, deportes y juegos de equilibrio presentan mayormente una frecuencia de "nunca", mientras que los juegos de construcción y actividades físicas son utilizados con mayor regularidad, aunque aún en porcentajes moderados.

En la dimensión socioemocional, los juegos de roles y tableros de emociones registran una baja aplicación, predominando la respuesta "nunca". En contraste, los debates son el único recurso con un uso significativo, donde el 59% de los docentes reportó emplearlos “siempre” en sus clases. Las actividades de cooperación alcanzan valores intermedios, con presencia en todas las categorías de frecuencia.

En síntesis, los hallazgos dan cuenta de que el uso de juegos didácticos no está aun sistemáticamente integrado en las prácticas pedagógicas, predominando la aplicación ocasional y limitada, especialmente en juegos que requieren planificación estructurada o recursos específicos.

Tabla 2

Implementación de juegos didácticos en los diferentes momentos de la clase

Dimensiones	Indicadores	Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre
Implementación de los juegos didácticos en el inicio, desarrollo y cierre de la clase	Introducción del tema	0%	8%	8%	17%	67%
	Diagnóstico de conocimientos previos	0%	25%	17%	41%	17%
	Presentación de conceptos	0%	8%	42%	42%	8%
	Exploración práctica	0%	41%	42%	17%	
	Refuerzo del aprendizaje	0%	0%	16%	17%	67%
	Resolución de problemas	0%	17%	25%	17%	41%
	Fomento del trabajo colaborativo	0%	0%	0%	8%	92%
	Evaluación formativa	0%	0%	8%	75%	17%
	Consolidación y reflexión de lo aprendido	0%	25%	50%	17%	8%
Estrategias utiliza para	Diferenciación de actividades	8%	67%	17%	8%	0%

adaptar los juegos didácticos a las necesidades individuales de los alumnos.	Grupos según nivel	42%	25%	17%	8%	8%
	Apoyo personalizado	0%	25%	41%	17%	17%
	Uso de materiales variados	0%	17%	41%	17%	25%
	Flexibilidad en las reglas	0%	17%	83%	0%	0%

Nota. Elaboración propia en base a N= 12 docentes primer ciclo EEB.

Los resultados de la encuesta evidencian que los juegos didácticos son empleados con mayor frecuencia durante las etapas de inicio y cierre de la clase. En la introducción del tema, el 67% de los docentes afirmó usarlos “siempre” y un 17% “frecuentemente”, mientras que en el diagnóstico de conocimientos previos, el 41% reportó utilizarlos “frecuentemente”. Esta tendencia sugiere que los juegos se emplean como estrategias de motivación y activación cognitiva al comenzar la clase.

Durante el desarrollo de contenidos, la frecuencia de uso disminuye. En la presentación de conceptos, el 42% respondió “a veces” y otro 42% “frecuentemente”, y en la exploración práctica, la mayoría indicó un uso limitado (“rara vez” y “a veces”), lo que refleja una implementación parcial durante el momento central del proceso de aprendizaje. En contraste, el refuerzo del aprendizaje recibió respuestas más consistentes: el 67% señaló que siempre utiliza juegos en esta etapa, evidenciando su valor para consolidar conocimientos.

Por su parte, el fomento del trabajo colaborativo presenta un alto nivel de integración, con el 92% de los docentes que afirmaron usar juegos “siempre”, mientras que la evaluación formativa también se destaca, con un 75% de uso “frecuente”. Sin embargo, la consolidación y reflexión final sigue siendo un punto débil, con un 50% que apenas la implementa “a veces”.

En cuanto a las estrategias para adaptar los juegos didácticos a las necesidades individuales, los resultados muestran una aplicación poco sistemática. La diferenciación de actividades es escasamente practicada, con un 67% que la implementa “rara vez”. El uso de grupos según nivel también es bajo: el 42% no lo aplica nunca y solo el 8% lo hace “siempre”. En contraste, el apoyo personalizado y el uso de materiales variados alcanzan niveles intermedios, con el 41% y el 25% respectivamente en las categorías “a veces” y “siempre”. Por último, la flexibilidad en las reglas muestra mayor aceptación: el 83% indicó aplicarla “a veces”, lo que sugiere una apertura a la adaptación contextual de los juegos.

En conjunto, estos hallazgos indican que, si bien el juego es reconocido por los docentes como una estrategia útil para dinamizar la clase y reforzar aprendizajes, su integración en fases clave del proceso didáctico y su adaptación a la diversidad del alumnado aún son limitadas. Se

identifica la necesidad de una mayor formación en planificación diferenciada y estrategias inclusivas mediante el juego, de modo que se asegure un impacto significativo en todos los estudiantes.

Tabla 3
Facilitación del aprendizaje de conceptos curriculares

Facilitación del aprendizaje de conceptos en matemáticas						
Dimensiones	Indicadores	Muy				Muy
		inefectivo	Inefectivo	Neutro	Efectivo	efectivo
Facilitación						
Cognitiva	Asociación práctica	8%	8%	17%	17%	50%
	Comprensión significativa	8%	8%	25%	42%	17%
	Pensamiento crítico	8%	17%	25%	42%	8%
	Estímulo de la memoria	8%	8%	50%	17%	17%
	Adaptación a estilos de aprendizaje	8%	0%	25%	25%	42%
Facilitación						
Socioemocional	Participación activa	0%	8%	8%	17%	67%
	Reducción de la ansiedad	8%	0%	42%	42%	8%
	Motivación intrínseca	0%	8%	8%	17%	67%
	Promoción de la creatividad	0%	8%	17%	17%	58%
	Recurso colaborativo	0%	8%	8%	17%	67%

Nota. Elaboración propia en base a N= 12 docentes primer ciclo EEB.

Los resultados obtenidos reflejan una valoración mayoritariamente positiva del impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en el primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar. En la dimensión cognitiva, el 67% de los docentes considera que los juegos estimulan eficazmente la memoria (50% muy efectivos y 17% efectivos), mientras que el 67% también valora positivamente su capacidad para facilitar la asociación práctica de contenidos (50% muy efectivos y 17% efectivos). Asimismo, el 67% reconoce su utilidad para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje (42% muy efectivos y 25% efectivos). Sin embargo, en cuanto a la comprensión significativa, la percepción positiva desciende al 59% (42% efectivos y 17% muy efectivos), y en el desarrollo del pensamiento crítico, solo el 50% valora su efectividad (42% efectivos y 8% muy efectivos), mostrando así un uso menos intencionado en habilidades de orden superior. En la dimensión socioemocional, el 84% de los docentes percibe que los juegos fomentan una participación activa (67% muy efectivos y 17% efectivos), mientras que un 75% los asocia con la motivación intrínseca y la promoción de la creatividad (58% muy efectivos y 17% efectivos en ambas categorías). El juego como recurso

colaborativo también obtuvo una alta aceptación, con un 84% de valoración positiva. No obstante, en cuanto a la reducción de la ansiedad, solo el 50% manifestó una percepción favorable (42% efectivos y 8% muy efectivos), frente a un 42% que se mantiene neutral. En conjunto, estos hallazgos evidencian que el juego didáctico es percibido como una estrategia eficaz y versátil que, cuando se implementa de forma intencionada, contribuye significativamente tanto al desarrollo cognitivo como a la creación de un clima afectivo positivo en el aula, destacando la necesidad de fortalecer su planificación pedagógica desde una perspectiva integral.

Tabla 4

Percepción sobre la efectividad de los juegos didácticos en la dimensión académica

	Muy ineficaz	Ineficaz	Neutro	Eficaz	Muy eficaz
Mejora en la retención de conceptos	0%	0%	8%	17%	75%
Facilidad para la comprensión de contenidos complejos	0%	0%	8%	42%	50%
Desarrollo de habilidades prácticas	0%	0%	25%	25%	50%
Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje	0%	0%	17%	25%	58%
Impacto positivo en el rendimiento académico	0%	0%	17%	25%	58%

Nota. Elaboración propia en base a N= 12 docentes primer ciclo EEB.

Los resultados obtenidos en esta dimensión reflejan una percepción altamente positiva por parte del cuerpo docente respecto a la efectividad de los juegos didácticos como estrategia para mejorar los aprendizajes académicos en el primer ciclo. La tendencia general señala que los juegos no solo facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también potencian el rendimiento escolar a través de mecanismos lúdicos que activan la atención, el interés, la memoria y la participación significativa.

En lo referente a la mejora en la retención de conceptos, se destaca una respuesta mayoritaria del 75% que califica a los juegos como muy eficaces, acompañada de un 17% que los considera eficaces y solo un 8% neutro. Este dato revela un amplio consenso docente sobre el valor del juego como facilitador de la consolidación de aprendizajes duraderos, lo que se alinea con las teorías del aprendizaje significativo y la neuroeducación, que destacan la importancia de la emoción y el disfrute en los procesos de codificación de la memoria (Salazar y Salazar, 2021)

En cuanto a la facilidad para la comprensión de contenidos complejos, un 50% de los docentes señala que los juegos son muy eficaces y un 42% los califica como eficaces, con solo un 8% de postura neutral. Estos resultados indican que los docentes reconocen el potencial del juego para descomponer, representar y contextualizar contenidos de mayor abstracción, especialmente a través de dinámicas que promueven el aprendizaje activo y multisensorial.

Respecto al desarrollo de habilidades prácticas, el 50% considera que los juegos son muy eficaces, y un 25% eficaces, mientras que otro 25% mantiene una postura neutra. Esta distribución sugiere que, si bien hay una mayoría que valora positivamente el uso del juego para transferir conocimientos a contextos reales o funcionales, aún existe un grupo que no logra establecer una conexión clara entre la dimensión lúdica y el desarrollo de competencias aplicadas, lo cual podría estar relacionado con la naturaleza del contenido o la falta de intencionalidad didáctica.

En relación con la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje, un 58% percibe el uso de juegos como muy eficaz, un 25% como eficaz y un 17% se mantiene neutral. Este patrón evidencia una alta valoración del juego como recurso flexible, capaz de responder a las distintas necesidades, ritmos y modalidades cognitivas de los estudiantes, especialmente en un nivel tan diverso como el primer ciclo.

En lo que respecta al impacto positivo en el rendimiento académico, el 58% de los docentes manifiesta que los juegos son muy eficaces, un 25% eficaces y un 17% neutros. Este resultado refuerza la percepción general de que el uso planificado de juegos didácticos no solo motiva y facilita el aprendizaje, sino que además se traduce en mejoras observables en el desempeño escolar, consolidando su valor como estrategia metodológica integral.

Estos hallazgos, de esta dimensión, revelan una valoración ampliamente favorable sobre la efectividad de los juegos didácticos en términos académicos. La mayoría de los docentes encuestados coinciden en que el juego contribuye significativamente a la retención de conceptos, la comprensión de contenidos complejos, el desarrollo de habilidades prácticas y la mejora del rendimiento académico, al tiempo que se adapta eficazmente a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Estos resultados confirman que los juegos didácticos, lejos de ser simples actividades complementarias, deben posicionarse como herramientas pedagógicas centrales en el diseño curricular del primer ciclo, contribuyendo al logro de aprendizajes significativos y sostenibles.

Tabla 5

Percepción sobre la efectividad de los juegos didácticos en la dimensión emocional

	Muy bajo	Bajo	Neutro	Alto	Muy alto
Incremento en la motivación estudiantil	0%	0%	8%	25%	67%
Fomento del trabajo colaborativo	0%	0%	8%	50%	42%
Reducción del estrés en el aprendizaje	0%	0%	17%	33%	50%
Mayor participación activa en clase	0%	0%	8%	92%	0%
Comparación favorable con metodologías tradicionales	0%	0%	8%	92%	0%

Nota. Elaboración propia en base a N= 12 docentes primer ciclo EEB.

Los resultados obtenidos en esta dimensión revelan una percepción claramente favorable por parte del cuerpo docente respecto al impacto motivacional de los juegos didácticos en el aula del primer ciclo, destacándose su potencial para generar ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y emocionalmente seguros. Esta dimensión adquiere especial relevancia en el contexto del nivel inicial, donde la motivación constituye un factor clave para la disposición al aprendizaje y la construcción de hábitos escolares positivos (Salazar y Salazar, 2021).

En relación al incremento en la motivación estudiantil, el 67% de los docentes lo califica como muy alto y un 25% como alto, mientras que solo un 8% adopta una postura neutral. Este resultado sugiere una fuerte validación de los juegos como estrategia pedagógica altamente motivadora, capaz de captar el interés del alumnado y generar una actitud positiva hacia los procesos de enseñanza-aprendizaje, en contraposición a metodologías más tradicionales y pasivas.

Respecto al fomento del trabajo colaborativo, un 50% considera que el impacto es alto, mientras que un 42% lo valora como muy alto, y solo un 8% se muestra neutral. Estos datos corroboran que el uso de juegos didácticos favorece el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la escucha activa y la resolución conjunta de problemas, elementos esenciales para una educación centrada en la interacción y la convivencia.

En cuanto a la reducción del estrés en el aprendizaje, el 50% de los docentes lo percibe como muy alto, el 33% como alto y el 17% mantiene una postura neutral. Esta distribución sugiere que, si bien existe una percepción predominantemente positiva, todavía algunos docentes no logran asociar plenamente el juego con la disminución de la ansiedad escolar, posiblemente por una implementación esporádica o poco estructurada de las actividades lúdicas.

Sobre la mayor participación activa en clase, el 92% de los encuestados coincide en que el impacto es alto, y un 8% lo valora como neutral. Aunque no se registran respuestas en la categoría “muy alto”, este resultado sigue siendo altamente positivo, pues indica que el juego favorece una participación más constante y sostenida, permitiendo a los estudiantes involucrarse activamente con el contenido y con sus pares.

Por último, la comparación favorable con metodologías tradicionales fue calificada como muy alta por el 92% de los docentes, y un 8% se mantuvo neutral. Este hallazgo es particularmente revelador, ya que sugiere que el cuerpo docente identifica a los juegos didácticos como estrategias superiores en términos de motivación y dinamismo, lo que podría representar un punto de inflexión en el rediseño de las prácticas pedagógicas del primer ciclo.

De esta manera, los resultados de la dimensión motivacional refuerzan la idea de que los juegos didácticos no solo cumplen una función académica, sino que también actúan como motores emocionales y sociales del aprendizaje.

Esto se deduce ya que la mayoría del cuerpo docente reconoce su efectividad para incrementar la motivación intrínseca, fomentar el trabajo colaborativo, reducir el estrés, promover

la participación activa y superar las limitaciones de las metodologías tradicionales. Estos hallazgos constituyen una base sólida para recomendar la incorporación planificada y sistemática del juego en el currículo del primer ciclo, entendiendo que una enseñanza emocionalmente significativa es clave para lograr aprendizajes duraderos y transformadores.

Resultados de la entrevista a equipo técnico

En cuanto a la pregunta relacionada con los criterios para seleccionar juegos cognitivos. Los entrevistados coinciden en que la pertinencia pedagógica, la estimulación cognitiva, la participación activa y la motivación son criterios fundamentales para seleccionar juegos cognitivos. Asimismo, destacan la alineación curricular, la adecuación al nivel de desarrollo, la interactividad y la inclusión, como elementos clave. Estas respuestas revelan una visión integral que contempla tanto el propósito formativo del juego como su aplicabilidad contextual, reflejando una concepción del juego como mediador del aprendizaje significativo y no solo como recurso recreativo.

En lo que respecta a la pregunta sobre evaluación de la efectividad de los juegos psicomotores. Los participantes indicaron que utilizan múltiples estrategias como observación sistemática, evaluación antes y después de las actividades, autoevaluación y retroalimentación del alumno, además de considerar indicadores de desarrollo social y emocional. Esta perspectiva demuestra una comprensión profunda del juego psicomotor como instrumento transversal para el desarrollo integral, valorando tanto los progresos motores como los avances en autoestima, socialización y autoconfianza.

En cuanto a las características de los juegos socioemocionales, se resalta que los juegos socioemocionales deben promover la cooperación, la expresión emocional, la empatía, la inclusión y el trabajo en equipo. También se valoran la reflexión grupal y la resolución de conflictos. Estas respuestas evidencian que el equipo técnico entiende al juego socioemocional como una herramienta privilegiada para la educación en valores, la gestión emocional y el fortalecimiento de vínculos interpersonales, aspectos fundamentales en la formación del primer ciclo.

En cuanto a la pregunta sobre factores para una integración exitosa del juego en el proceso de aprendizaje. Los factores mencionados incluyen la claridad de objetivos pedagógicos, selección pertinente del juego, mediación docente activa, gestión del tiempo, clima afectivo y evaluación formativa. Se reconoce que el juego puede adaptarse a cada fase del proceso didáctico (inicio, desarrollo y cierre), y que su éxito depende de una planificación reflexiva e intencionada que lo articule con los propósitos de aprendizaje.

En cuanto a la pregunta sobre desafíos para adaptar juegos a necesidades individuales. Entre los principales obstáculos se identifican: la diversidad del alumnado, la falta de tiempo y recursos, la escasa formación docente en inclusión y el desafío de equilibrar personalización e implementación curricular. Estas dificultades reflejan una necesidad urgente de acompañamiento

institucional, capacitación continua y diseño de estrategias adaptativas viables para garantizar una educación verdaderamente inclusiva.

En lo que respecta a la pregunta sobre metodologías para monitorear el impacto de los juegos. Los entrevistados recomiendan el uso de evaluación formativa y sumativa, observación directa, rúbricas, autoevaluación, análisis de métricas y retroalimentación continua. Estas respuestas muestran un enfoque mixto y triangulado de la evaluación, lo que permite captar tanto resultados académicos como aspectos emocionales, actitudinales y conductuales derivados del uso de juegos didácticos.

Respecto a la pregunta sobre la contribución de los juegos al pensamiento crítico y comprensión significativa, se resalta que los juegos promueven la resolución de problemas, la toma de decisiones, la reflexión y la aplicación práctica de conceptos, facilitando el tránsito de aprendizajes memorísticos hacia aprendizajes significativos. Este reconocimiento posiciona al juego como una estrategia de alta potencialidad para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, alineándose con enfoques constructivistas como los de Vygotsky y Ausubel (Rodríguez Bozquez, et al. 2024).

La pregunta que abordaba sobre reducción de la ansiedad y motivación intrínseca, los entrevistados mencionaron que los juegos didácticos son percibidos como medios para humanizar el error, reducir el estrés académico y aumentar la motivación intrínseca, al convertir el aprendizaje en una experiencia segura, lúdica y emocionalmente positiva. Esto respalda su integración como herramienta clave para la educación emocional y la motivación autónoma, especialmente en niveles iniciales.

En cuanto a la pregunta que abordaba sobre comparación con metodologías tradicionales, el equipo técnico sostiene que los juegos superan a las metodologías tradicionales en cuanto a mejora del rendimiento académico, actitud positiva hacia el aprendizaje y desarrollo cognitivo. También destacan que el impacto es mayor cuando los juegos están bien diseñados, alineados con los objetivos de aprendizaje y sostenidos en el tiempo, lo que reafirma su relevancia como estrategia pedagógica de alto impacto.

En lo que refiere a las estrategias para maximizar el impacto motivacional, los de equipo técnico sugieren estrategias como la gamificación, el uso de narrativas, los juegos colaborativos, la personalización de actividades, el reconocimiento de logros y el uso de tecnología educativa. Estas propuestas apuntan a crear entornos motivacionales ricos, participativos y adaptativos, donde los juegos contribuyan al compromiso emocional y cognitivo del estudiante.

Resultados de la observación a alumnos

Con el propósito de complementar los datos cuantitativos obtenidos mediante el cuestionario aplicado a docentes, se llevó a cabo una observación directa no participante en aulas del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar, correspondiente al turno mañana, en el horario de 07:00 a 11:00 horas. Esta observación tuvo como objetivo identificar la presencia y

modalidad de uso de juegos didácticos en las distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje (inicio, desarrollo y cierre de clase), atendiendo a las dimensiones cognitiva, psicomotora y socioemocional.

La recolección de datos se realizó utilizando una matriz de observación estructurada por grado (1.º, 2.º y 3.º), considerando como indicadores la aplicación práctica de juegos en el aula, su vinculación con los contenidos curriculares, el grado de participación estudiantil y el tipo de habilidades promovidas. Los resultados que se presentan a continuación permiten contrastar las percepciones declaradas por los docentes con las prácticas efectivamente observadas en el entorno educativo.

Tabla 6

Resultado de la observación no participante

Grado	Etapas de la clase	Práctica observada	Presencia	Observaciones
1.º	Inicio	Juegos para introducir el tema	Sí	Se utilizan dinámicas lúdicas para captar atención.
	Desarrollo	Juegos cognitivos simples (asociación práctica)	Sí	Limitado, pero se emplean ocasionalmente con material visual.
		Actividades físicas básicas	Sí	Juegos motores presentes en actividades de transición.
		Juegos de roles y cooperación	No	No se observaron juegos socioemocionales.
	Cierre	Juegos para reforzar y evaluar	Sí	Se aplican juegos sencillos como repaso.
2.º	Inicio	Juegos para activar conocimientos previos	Sí	Uso moderado, especialmente con preguntas lúdicas.
	Desarrollo	Juegos de palabras y actividades prácticas	Sí	Mayor presencia de juegos que estimulan el pensamiento verbal.
		Juegos psicomotores estructurados (construcción)	Sí	Se observan en algunas áreas, como Educación Física.
		Actividades cooperativas guiadas	Sí	Presentes en dinámica grupal, aunque no siempre estructuradas como juego.

	Cierre	Uso de dinámicas lúdicas para cierre de contenidos	Sí	Juegos de preguntas y mini concursos son frecuentes.
3.º	Inicio	Juegos como apertura y contextualización	Sí	Bien incorporados al inicio de la clase.
	Desarrollo	Juegos cognitivos complejos (rompecabezas, retos mentales)	No	Ausencia de juegos que estimulen pensamiento crítico.
		Actividades físicas y de equilibrio	No	No se aplicaron durante las observaciones.
		Juegos colaborativos (debates, roles, cooperativos)	Sí	Mayor aplicación, especialmente en Ciencias Sociales y Lengua.
	Cierre	Evaluación formativa con elementos lúdicos	Sí	Juegos aplicados como parte de la retroalimentación.

Nota. Elaboración propia en base a n= 80 alumnos del primer ciclo EEB turno mañana.

Los resultados de la observación directa revelan una presencia parcial y heterogénea del uso de juegos didácticos en las aulas del primer ciclo durante la jornada matutina. Se constató que los juegos son empleados con mayor frecuencia en las fases de inicio y cierre de clase, especialmente para introducir temas o realizar repasos de contenidos, lo que evidencia una valoración positiva del juego como estrategia de motivación y evaluación formativa.

En el desarrollo de la clase, se observaron prácticas lúdicas limitadas en las dimensiones cognitiva y psicomotora, con escasa presencia de juegos que promuevan el pensamiento crítico, el equilibrio o las habilidades motoras complejas. Asimismo, los juegos socioemocionales como los de roles o cooperación se aplican de forma esporádica, predominando las actividades individuales o centradas en el contenido académico.

Se destaca una mayor intencionalidad lúdica en segundo grado, mientras que en primero y tercero el uso del juego aparece de manera más aislada o implícita. Estos hallazgos sugieren que, si bien existe una apertura hacia la integración del juego en el aula, su implementación aún no responde a una planificación didáctica estructurada ni se articula plenamente con los objetivos de aprendizaje, lo que limita su potencial pedagógico.

Triangulación de datos

Los resultados del estudio revelan una visión ampliamente positiva hacia los juegos didácticos por parte del cuerpo docente y del equipo técnico, especialmente como herramientas para motivar e introducir contenidos. Sin embargo, el análisis cruzado de fuentes muestra importantes brechas entre el discurso pedagógico y la práctica efectiva en el aula. En la dimensión cognitiva, se constató una escasa utilización de juegos complejos como el ajedrez o los

videojuegos, pese a su valoración teórica, y una limitada aplicación práctica más allá de juegos simples como sopas de letras o dinámicas verbales. En la dimensión psicomotora, aunque se reconoció su valor para el desarrollo integral, la implementación fue puntual y poco estructurada, reducida a actividades básicas. La dimensión socioemocional presentó un panorama similar: mientras los docentes y técnicos destacaron su importancia, los juegos de roles y actividades colaborativas fueron raramente observados, mostrando una falta de intencionalidad pedagógica.

En cuanto a la implementación del juego en el proceso de enseñanza, se evidenció su uso frecuente en las fases de inicio y cierre, con juegos orientados a motivar o repasar contenidos, mientras que en el desarrollo, su presencia fue esporádica y desarticulada de los objetivos curriculares. Respecto a la facilitación del aprendizaje, los docentes reconocieron que los juegos promueven la retención de conceptos, el pensamiento crítico y la comprensión significativa, aunque esto no siempre se reflejó en la observación directa. Por su parte, la dimensión motivacional fue la mejor valorada y observada, ya que los juegos generaron entusiasmo, participación y una disposición favorable al aprendizaje. De esta manera, la triangulación de datos revela una aceptación generalizada del juego como recurso pedagógico, pero también una implementación fragmentada, centrada en lo motivacional y con escasa planificación en lo cognitivo, emocional y adaptativo.

DISCUSIÓN

Los resultados del estudio revelan un uso limitado y selectivo de los juegos didácticos en el aula, especialmente en lo que respecta a los juegos cognitivos complejos como el ajedrez, los rompecabezas o los videojuegos. Esta práctica contrasta con lo planteado por Yélamos-Guerra (2022), quien afirma que los juegos cognitivos son herramientas fundamentales para el desarrollo del pensamiento lógico, la atención y la memoria. Calderón (2021) también sostiene que estos juegos contribuyen a una comprensión más profunda y atractiva de los contenidos académicos. Sin embargo, la escasa presencia de estos recursos en la práctica docente sugiere una brecha entre la teoría pedagógica y la ejecución concreta en el aula, lo que podría estar relacionado con una falta de formación específica o con limitaciones en infraestructura.

Respecto a los juegos psicomotores, si bien se reconoce su importancia para el desarrollo físico y la coordinación, su implementación también resulta baja. Cueva et al. (2021) y Ortiz-Zorrilla et al. (2023) coinciden en que este tipo de actividades favorece la motricidad, la autoestima y la socialización, siendo esenciales en las etapas iniciales del aprendizaje. No obstante, su limitada aplicación observada en las aulas podría responder a barreras estructurales o a una planificación pedagógica poco enfocada en lo corporal.

En la dimensión socioemocional, se identificó una subutilización de juegos que promuevan la empatía, la cooperación o la autorregulación emocional, a pesar de que Calderón (2021) y Armijos et al. (2024) destacan su potencial para construir vínculos positivos y generar

un clima escolar favorable. Esta discrepancia entre el reconocimiento teórico de su valor y su aplicación efectiva podría estar relacionada con una visión educativa centrada en lo cognitivo, que minimiza la dimensión afectiva del aprendizaje.

En lo que respecta a la implementación del juego en el proceso didáctico, se observó una mayor presencia en las fases de inicio y cierre de la clase. Esto coincide con lo señalado por Contreras Ampuero (2024), quien explica que los juegos pueden activar conocimientos previos y reforzar aprendizajes. Sin embargo, su escasa utilización durante el desarrollo limita su potencial formativo. Ojeda et al. (2020) insisten en que el aprendizaje significativo requiere participación activa del estudiante, lo cual puede lograrse mediante juegos bien estructurados e intencionados, lo que en este estudio aún no se verifica plenamente.

En cuanto a la facilitación del aprendizaje, los docentes reconocen que los juegos fortalecen la atención, la memoria y el pensamiento crítico, coincidiendo con Manzano-León et al. (2022). Sin embargo, la observación evidenció una aplicación restringida de juegos con alto valor cognitivo, lo que sugiere una necesidad de mayor formación didáctica para diseñar experiencias lúdicas complejas.

Finalmente, la percepción general sobre la efectividad de los juegos didácticos es altamente positiva. Salazar y Salazar (2021), así como Rodríguez Bozquez et al. (2024), sostienen que estos recursos potencian la comprensión y el rendimiento académico. Asimismo, Contreras Ampuero (2024) y Ojeda et al. (2020) destacan que el juego genera motivación intrínseca y reduce el estrés, favoreciendo un ambiente de aprendizaje positivo. A pesar de ello, se evidencian limitaciones en la articulación del juego con los objetivos curriculares, lo cual refuerza la necesidad de integrar esta estrategia de manera planificada, estructurada e inclusiva, en sintonía con el enfoque del MEC (s.f.) sobre los cinco aprendizajes fundamentales: aprender a conocer, hacer, convivir, ser y emprender.

CONCLUSIÓN

Los resultados del presente estudio permitieron concluir que los juegos didácticos influyen positivamente en el aprendizaje de los alumnos del primer ciclo del Centro Regional de Educación Pilar, especialmente en lo relativo a la motivación, la participación activa y la disposición al aprendizaje. Si bien los docentes y el equipo técnico reconocen su valor educativo, su aplicación se concentra principalmente en las fases de inicio y cierre de la clase, con fines de motivación o repaso, y no siempre está alineada con los objetivos curriculares ni orientada al desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Asimismo, se constató un uso predominante de juegos sencillos y una escasa presencia de aquellos de mayor complejidad o carácter socioemocional, lo que limita su potencial formativo integral. Estos hallazgos evidencian una implementación parcial y empírica, y revelan la necesidad de una mayor planificación metodológica, formación docente y apoyo institucional para integrar el juego como estrategia

estructurada y significativa. La hipótesis del estudio fue confirmada, ya que los juegos didácticos demostraron ser herramientas eficaces para facilitar la comprensión de conceptos, estimular el aprendizaje activo y mejorar el clima afectivo del aula, en consonancia con los principios del aprendizaje basado en juegos y los enfoques de enseñanza inclusiva y participativa.

REFERENCIA

- Armijos, P. A. A., Capa, D. I. M., Jordan, S. V. I., & Illescas, J. A. T. (2024). *Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales*. SAGA: Revista Científica Multidisciplinar, 1(4), 178-187.
- Calderón, G. E. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878.
- Castro Vega, L. J., & Robles Olivares, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Contreras Ampuero, G. M. (2024). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Ministerio de Cultura de Perú. <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Cueva, F. O., Morales-Hernández, M. S., Figueroa, N. U., Moreno, M. D. C. G., Santana, M. M., Larios, R. O. M., ... & Valdés-Rodríguez, O. A. (2021). *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa*. Directorio, 11(43).
- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. In IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa Innovagogía 2018: libro de actas. 20, 21 y 22 de marzo 2018 (p. 290). AFOE. Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.
- Ley General de Educación – Paraguay. <https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/3766/ley-n-1264-general-de-educacion>
- Llulluna, M. V. C., Onofa, A. P., Simba, V. M. P., & Aguirre, D. L. N. (2024). *La Importancia del Juego en el Desarrollo de Habilidades Matemáticas Tempranas en la Educación Primaria Inicial*. Polo del Conocimiento, 9(5), 2010-2018.
- López Fernández, R., Avello Martínez, R., Palmero Urquiza, D. E., Sánchez Gálvez, S., & Quintana Álvarez, M. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas*. Revista cubana de medicina militar, 48.
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). *La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión*. Revista espacios, 43(04), 29-45.
- Mielgo-Conde, I., Seijas-Santos, S., & de Prado, M. G. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 8(1), 31-43.

Ministerio de Educación y Ciencias [MEC] (s.f). *Bases referenciales del desarrollo de competencias*. Capítulo 1.

https://www.mec.gov.py/cms_v2/adjuntos/4935#:~:text=En%20el%20Plan%20Estrat%C3%A9gico%20Paraguay,deben%20ser%20desarrolladas%20y%20evaluadas.&text=Desde%20diferentes%20contextos%2C%20la%20competencia,conjugan%20conocimientos%2C%20destrezas%20y%20actitudes.&text=El%20Diccionario%20de%20las%20Ciencias,exigencias%20de%20un%20rol%20dado%E2%80%9D.&text=construir%20y%20mantener%20relaciones,%20competencia,:%20competencia%20intelectual;%20etc.%E2%80%9D

Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 430-448.

Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 430-448.

Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). *Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física*. Revista Innova Educación, 5(3), 52-70.

Rodríguez Bozquez, L. M., Llor Valencia, J. L., Riofrío Flores, R. A., Mendoza Cornejo, M. I., & Erazo Mora, J. G. (2024). *Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de sexto año de educación básica*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 11953-11965. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14622

Ruiz, C. A. S. (2024). *Estudio etnográfico acerca de la influencia de la gamificación para el aprendizaje de contenidos informáticos en estudiantes entre 7 y 14 años*. Revista Científica UCOM Scientia, 2(1), 33-45.

Salazar, C. M. R., & Salazar, C. R. R. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación, 5(18), 391-404.

Yélamos-Guerra, M. S. (2022). *Uso y percepciones del profesorado sobre el aprendizaje basado en juegos (ABJ)*. Human Review, 12(3).